

HOWLY MOWLY

Manual de Usuario

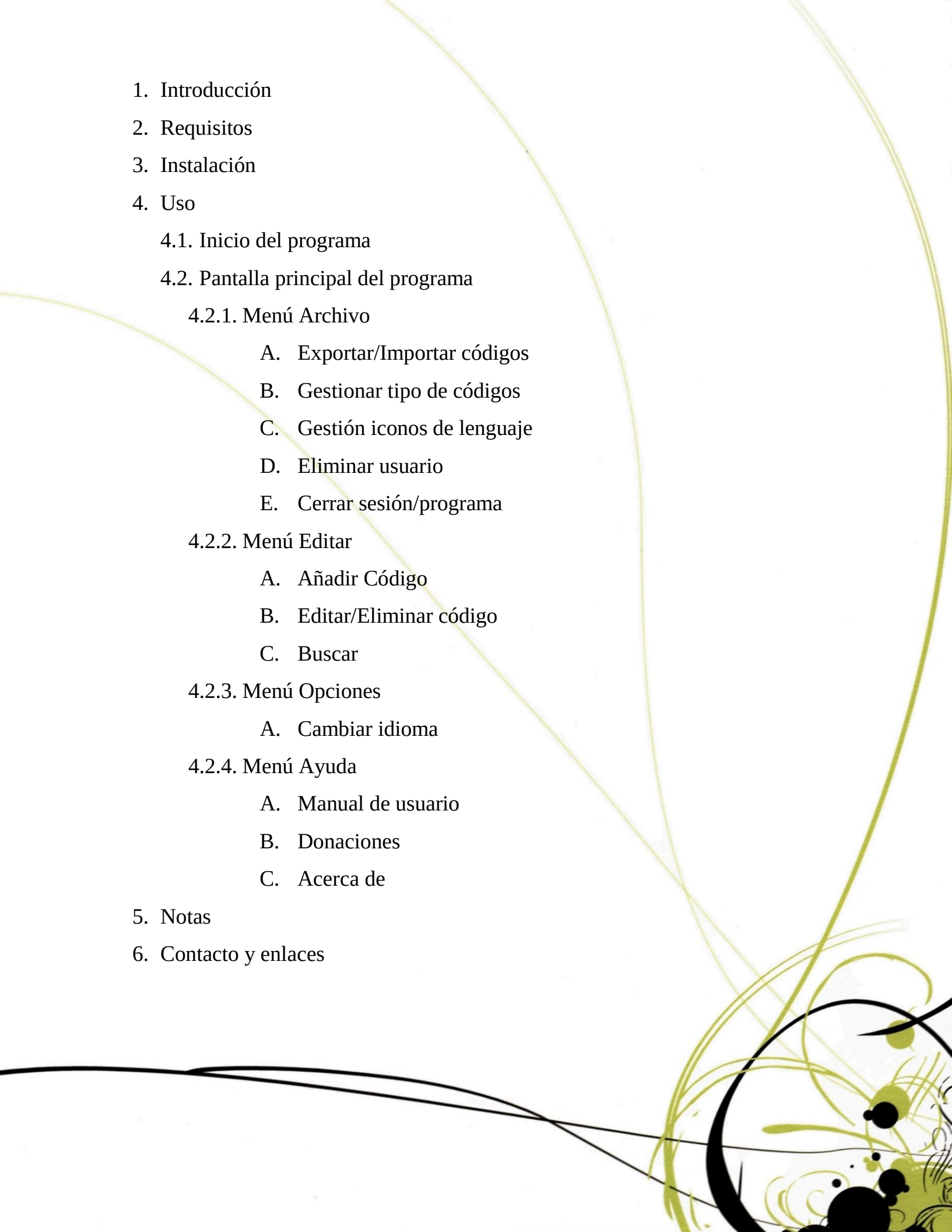
LinkCode



Dorian Hawkmoon

14/02/2013

El siguiente documento es un pequeño manual/guía de usuario en el que se explican diferentes aspectos del uso de LinkCode. Para cualquier duda consulte Howly Mowly o la ayuda del codex (los enlaces se encuentran al final de este documento).

1. Introducción
 2. Requisitos
 3. Instalación
 4. Uso
 - 4.1. Inicio del programa
 - 4.2. Pantalla principal del programa
 - 4.2.1. Menú Archivo
 - A. Exportar/Importar códigos
 - B. Gestionar tipo de códigos
 - C. Gestión iconos de lenguaje
 - D. Eliminar usuario
 - E. Cerrar sesión/programa
 - 4.2.2. Menú Editar
 - A. Añadir Código
 - B. Editar/Eliminar código
 - C. Buscar
 - 4.2.3. Menú Opciones
 - A. Cambiar idioma
 - 4.2.4. Menú Ayuda
 - A. Manual de usuario
 - B. Donaciones
 - C. Acerca de
 5. Notas
 6. Contacto y enlaces
- 

Introducción

LinkCode es un programa con el que se pueden guardar códigos fuentes y gestionarlos de una forma sencilla. Pensado para programadores, pretende ser una utilidad que incremente la efectividad a la hora de programar, permitiendo recordar ciertos trozos de código que se necesite con rapidez o reutilizables.

La actual versión es portable, pudiendo usarse en un pendrive, y en principio multiplataforma, es decir, para cualquier sistema operativo, aunque solo ha sido testado sobre Linux y Windows. Existe en desarrollo otra versión de LinkCode, destinado a ser una aplicación de escritorio, mejorando su integración con el sistema y con mejores características.

Programa desarrollado por Dorian Hawkmoon, estudiante de grado Ingeniería Informática en la Escuela de Ingenierías Industrial e Informática de la universidad de León.

Especial mención a un colaborador y beta tester, dueño de la web Howly Mowly, distribuidora y soporte de LinkCode, Kaled Kelevra, joven técnico electrónico y también estudiante del mismo grado en la misma universidad y actualmente en otros proyectos.

A través de la web Howly Mowly, podrás estar al tanto de otros muchos proyectos de software libre, así como de noticias del mundo de la informática, la electrónica y de la ciencia en general.



Requisitos mínimos/recomendados

Se precisa de java 6 y es recomendable tener buena cantidad de memoria ram, pues el programa pide más cuanto más código se guarde. Este defecto se corregirá en futuras versiones.

El resto de requisitos se refieren a los necesarios para la máquina virtual de java de la versión que disponga, que ha de ser versión 6 o superior.



Instalación

Al ser una versión portable, no existe instalación como tal. El programa se distribuye en un comprimido zip. Como única instalación, descomprímalo y aparecerá una carpeta LinkCode en el que verá otra carpeta .LinkCode y un par de accesos directos, en Linux será necesario que active ver carpetas ocultas para ver dicha carpeta (en Ubuntu, basta con pulsar Ctrl+H). La carpeta y accesos directos puede dejarlos donde más le guste pero todos juntos.

En Windows, para ejecutar el programa, ejecute el archivo ejecutable de Windows (LinkCode.exe), si se tratara de Linux, ha de ejecutar el script (LinkCode.sh). Si desea tener una acceso directo en otro lugar, siga los siguientes pasos. Los elementos a los que referencia, está dentro de la carpeta '.LinkCode'.

Para Windows: Cree un acceso directo normal en el lugar deseado (botón derecho -> Nuevo -> acceso directo) y en la ruta del acceso directo, ponga la ruta a LinkCodePortable.jar o incluso al ejecutable LinkCode.exe. A continuación, botón derecho sobre el acceso directo, vaya a propiedades, pestaña acceso directo y de al botón cambiar icono, en el que podrá buscar y asignar el icono.ico de la carpeta de .LinkCode

Para Linux: Haga una copia del acceso directo puesto como ejemplo para Linux (LinkCode, la extensión .desktop no suele verse) y póngalo donde más le guste, edítelo con el editor que más guste (ej: gedit) y cambie la ruta de LinkCode.jar y la ruta de icono.png por la ruta que corresponda.

Nota: En Linux, es posible que deba cambiar permisos al LinkCode.jar o al acceso directo, permitiendo a ambos que sean ejecutables. En Ubuntu eso es posible con botón derecho -> propiedades y pestaña permisos.

Nota 2: Mis conocimientos no son nada del otro mundo, por lo que el programa tiene un pequeño fallo, en el mismo ordenador, los iconos se mantienen, pero al cambiar a otro (al dejarlo en un pendrive por ejemplo), los enlaces casi seguro perderán su icono aunque no su funcionalidad. Los accesos y estas instrucciones son para orientación en un intento de facilitar su uso, lo importante es ejecutar finalmente el LinkCode.jar, dejo en sus manos averiguar cómo tener un acceso directo a su gusto.

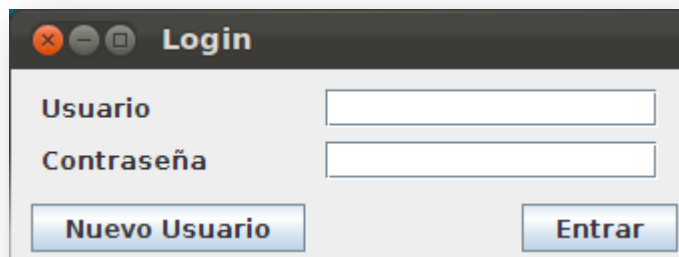
Uso

1. Inicio del programa

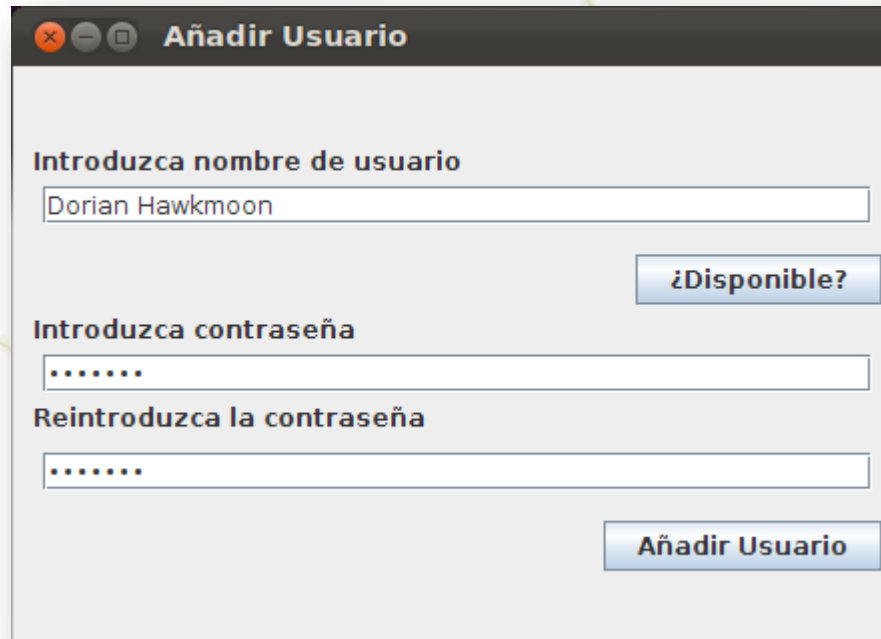


Cuando ejecute el programa, aparecerá un splashscreen o imagen de inicio que mostrará la carga del programa. Esto suele durar pocos segundos, dependiendo de su hardware y de la carga que tenga su sistema.

Acto seguido aparecerá una ventana en la que puede introducir su usuario y contraseña para iniciar sesión.

The image shows a login window titled 'Login'. It has a standard Windows-style title bar with a close button (red X), a minimize button (grey dash), and a maximize button (grey square). The window contains two text input fields: one labeled 'Usuario' and another labeled 'Contraseña'. Below these fields are two buttons: 'Nuevo Usuario' on the left and 'Entrar' on the right.

Si no dispone de usuario y contraseña, puede dar a Nuevo usuario, que le abrirá una nueva ventana donde se le permitirá crear un nuevo usuario con su contraseña.



Añadir Usuario

Introduzca nombre de usuario
Dorian Hawkmoon

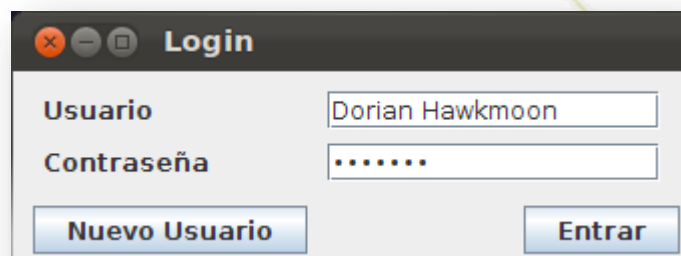
¿Disponible?

Introduzca contraseña
.....

Reintroduzca la contraseña
.....

Añadir Usuario

Una vez añadido, en la ventana anterior se rellenará automáticamente con sus datos, por lo que puede entrar de inmediato.



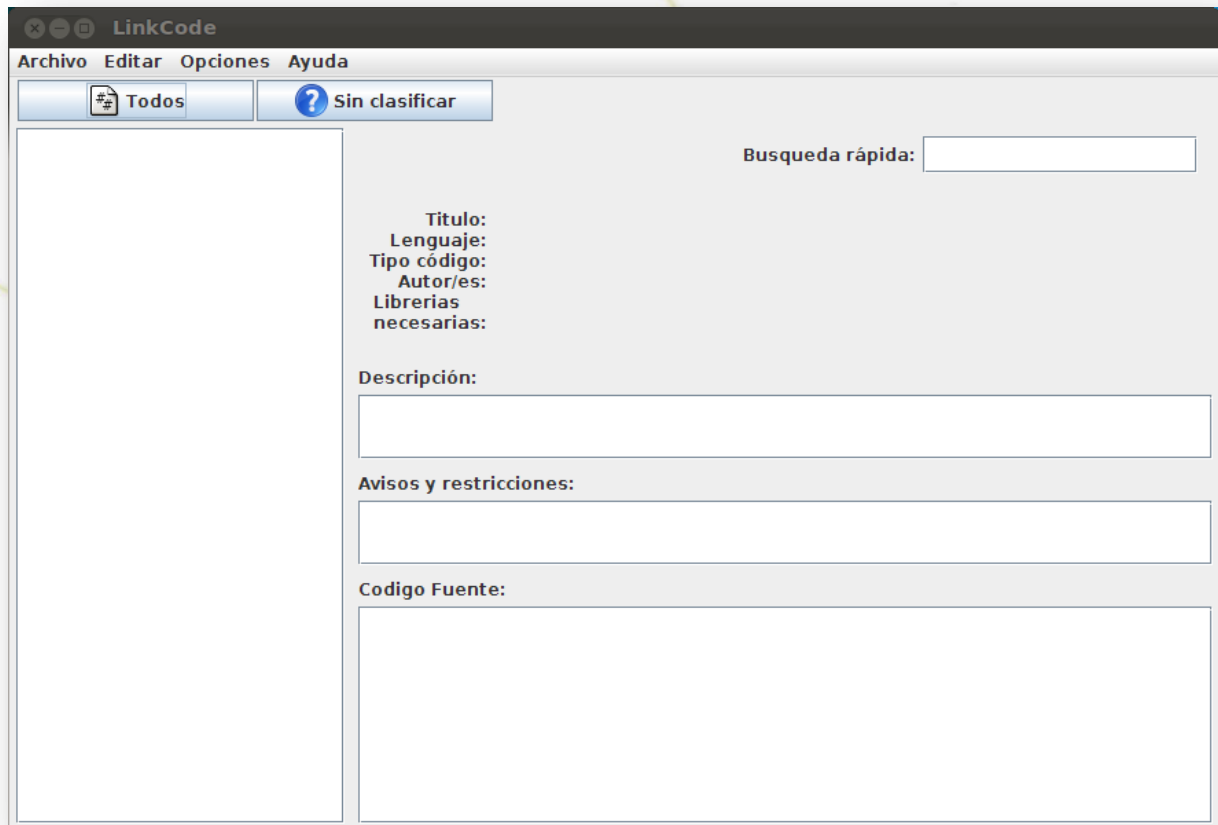
Login

Usuario Dorian Hawkmoon

Contraseña

Nuevo Usuario Entrar

2. Pantalla principal del programa

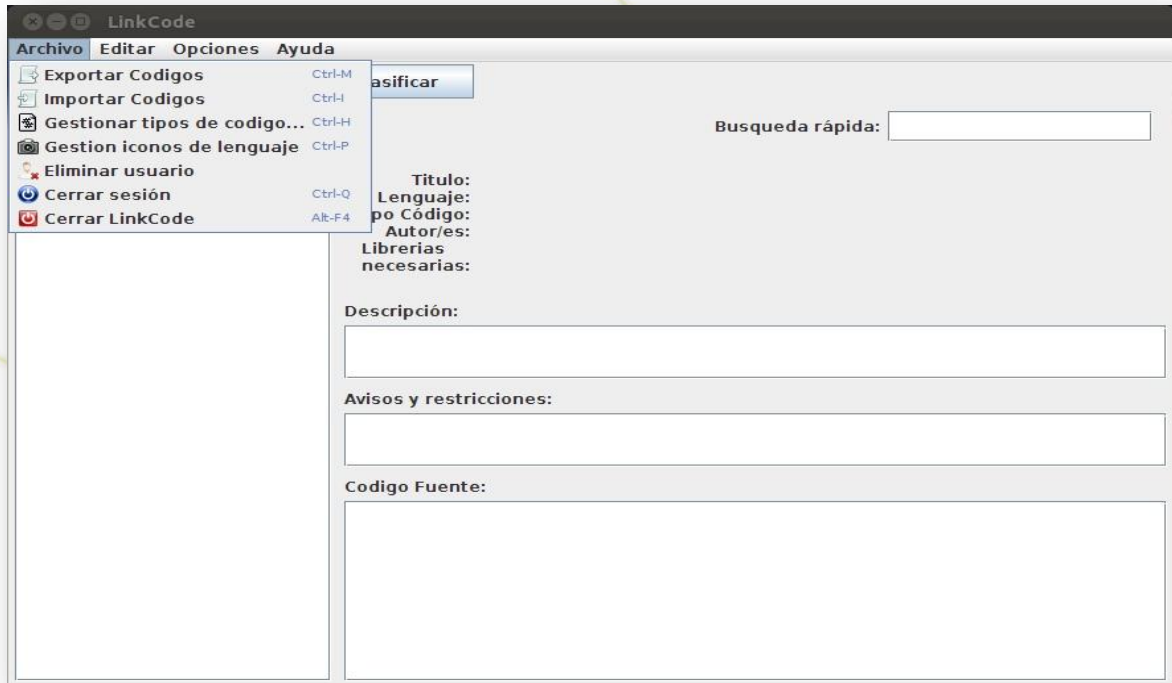


La ventana que se abre a continuación, es la ventana principal. En ella, puede ver una barra de menús (Archivo, Editar, Opciones y Ayuda) y una barra de lenguajes, que al principio sólo tendrá dos botones.

Debajo de ambas barras, tiene a la izquierda una lista que se rellenará con los códigos que tenga del lenguaje que seleccione en la barra de lenguajes. Al clickar sobre el título de un código de la lista, se mostrará a la derecha detalles concretos sobre el código.

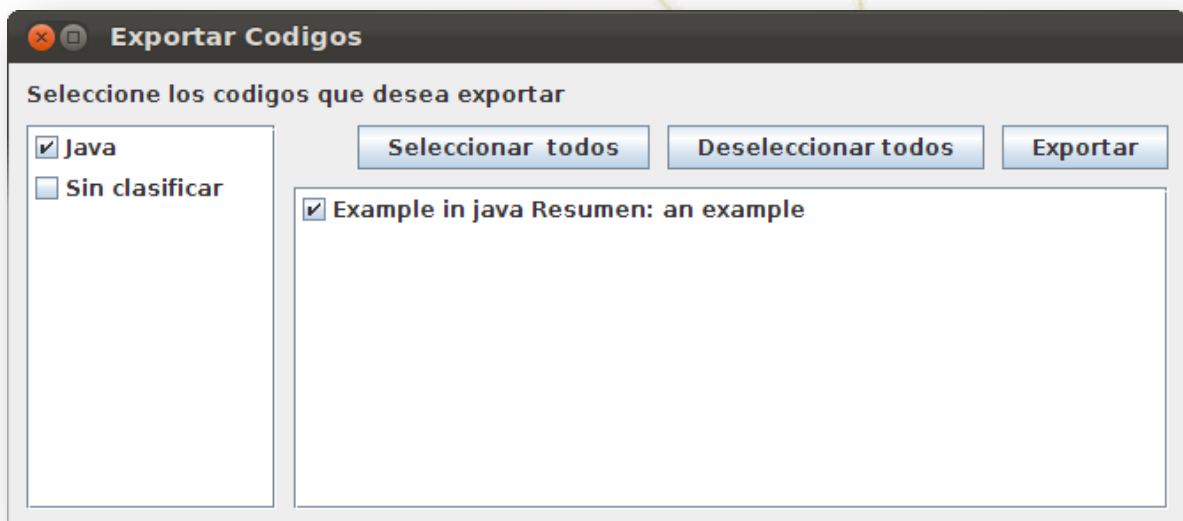
También dispone de un cuadro de búsqueda rápida en el que puede escribir el título de un código concreto. A medida que escribe, el programa le ofrecerá títulos a modo de sugerencia.

2.1. Menú Archivo



A. Exportar/Importar códigos

En el menú archivo, puede importar/exportar archivos, gestionar los tipos de código o los iconos de los lenguajes en la barra de lenguajes, eliminar el usuario, cerrar la sesión o salir del programa.



Al exportar códigos, se le mostrará una ventana en el que puede seleccionar los códigos que desea exportar y posteriormente se le pedirá una carpeta donde guardarlos como un archivo codigos.zip, y una contraseña con el que encriptar los datos.

LinkCode - Importación

Todos Java ? Sin clasificar

Example in java

Busqueda rápida:

Añadir

Titulo: Example in java
Lenguaje: Java
Tipo código:
Autor/es: Dorian Hawkmoon
Librerías necesarias:

Descripción:
an example

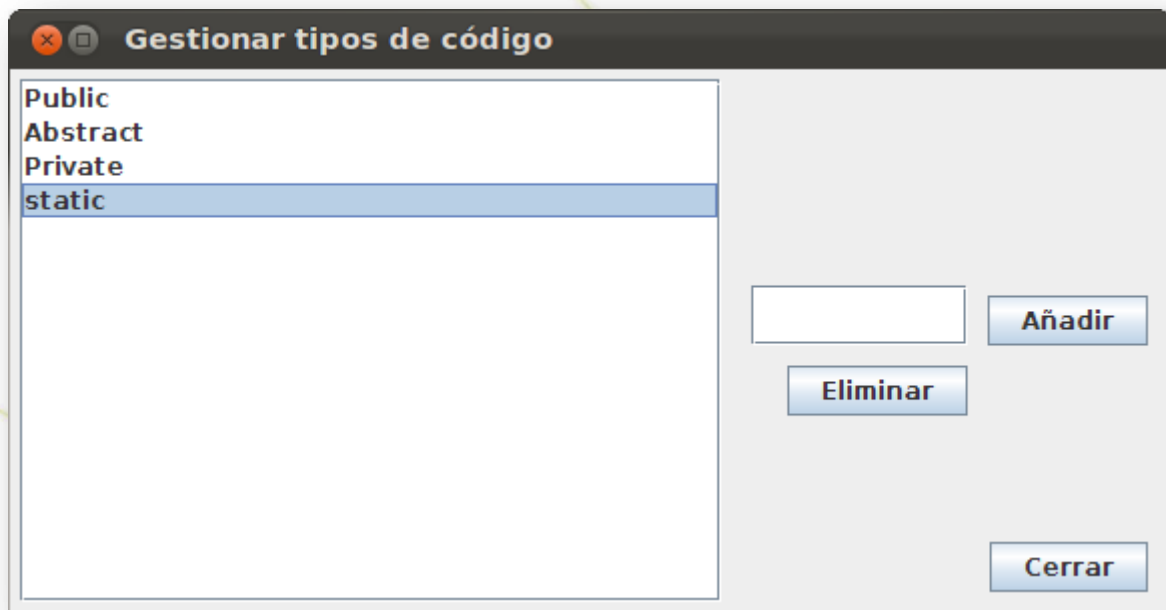
Avisos y restricciones:

Codigo Fuente:
Some source code

Al importar códigos, se le pedirá un archivo .zip y la contraseña con el que fue encriptada al exportar los códigos. Si la contraseña es correcta, se le abrirá una ventana muy similar a la principal donde podrá ver los códigos y darle al botón de añadir para incluirlo en su propia biblioteca.

B. Gestionar tipo de código

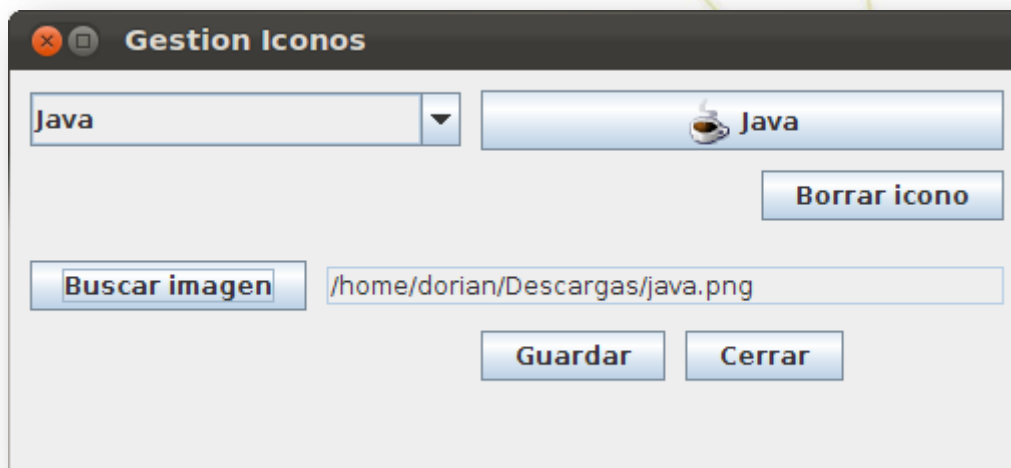
Los códigos pueden tener asociado una clasificación, ya sea arbitraria según el usuario, o ajustándose a las convenciones del lenguaje en el que dependiendo del código que haya escrito, pueden considerarse métodos públicos o privados, abstractos, variables static, un código para el main... etc.



La ventana que se muestra con esta opción permite ver, añadir o modificar los tipos de códigos que tiene en ese momento en su biblioteca de códigos, con ello, al añadir un nuevo código puede simplemente seleccionar aquellos que le interese en vez de escribirlos a mano.

C. Gestión iconos de lenguaje

Si le es de su agrado, puede añadir una imagen al lado de cada lenguaje en la barra de lenguajes, esta opción le permite seleccionar una imagen y asociarlo a un lenguaje.



En esta ventana, puede seleccionar el lenguaje y la imagen que desea, y ver una vista previa de cómo quedaría. Si el resultado le gusta, puede guardar los cambios con el botón guardar y puede eliminar la imagen original si quiere ya que el programa se guardará una copia. En caso de que tuviera guardado ya una imagen y quiere quitarla, tiene la opción "Borrar icono".

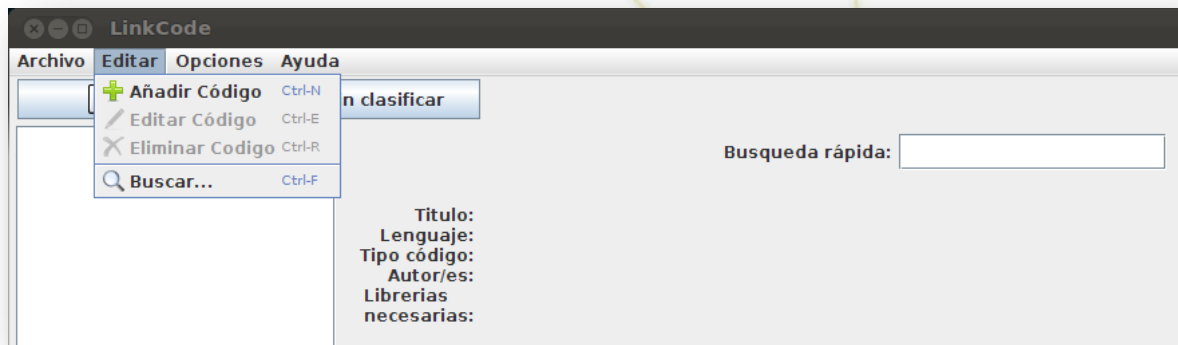
D. Eliminar usuario

Esta opción le pedirá confirmación antes de proceder a la eliminación del usuario y por tanto de todos sus códigos. La acción una vez realizada no se puede deshacer ni recuperar sus códigos asociados. Tras la eliminación volverá a la ventana de login donde puede loguearse con otro nombre de usuario o crear otro.

E. Cerrar sesión/programa

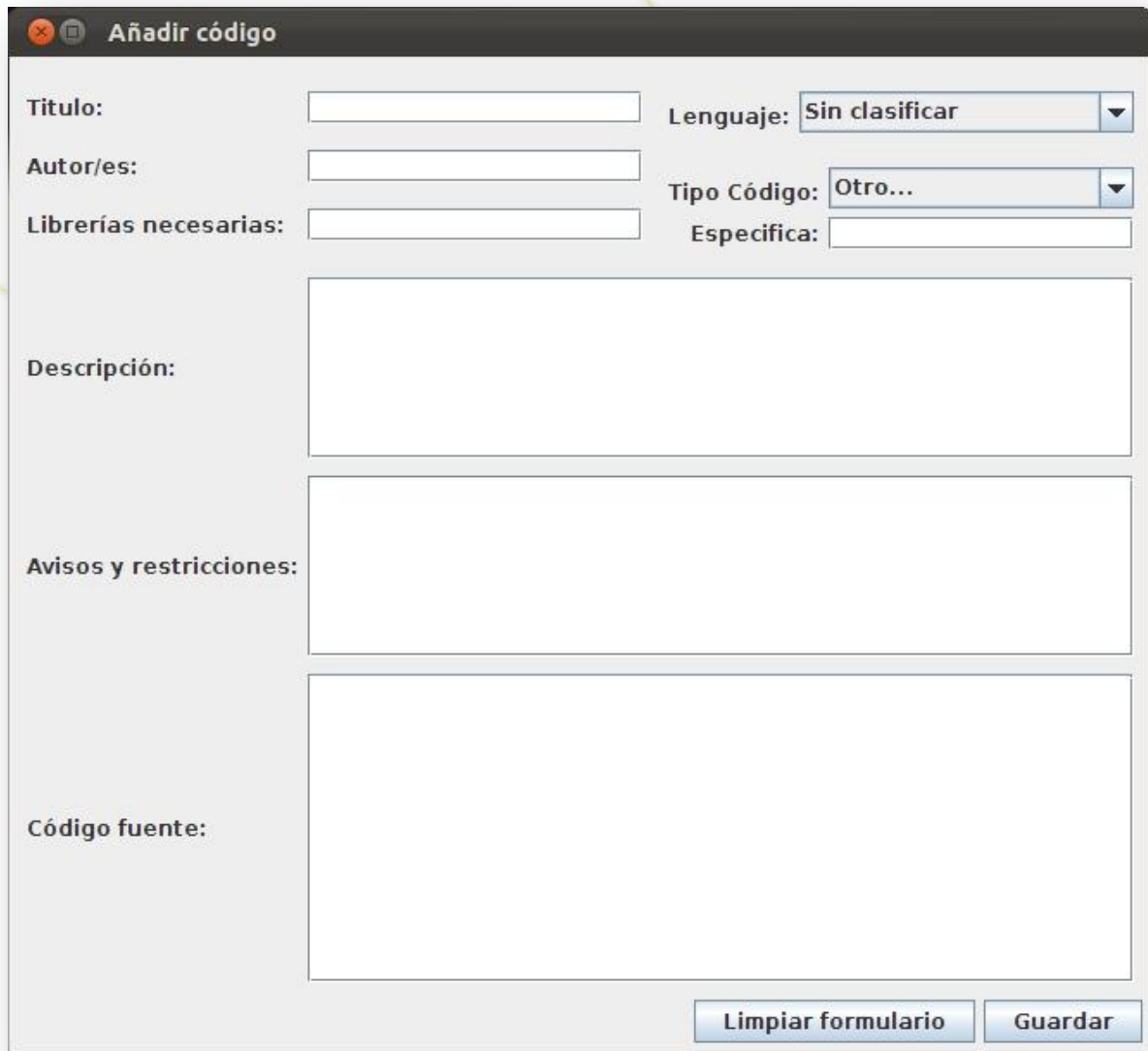
Con estas opciones puede, respectivamente, cerrar la sesión y cerrar el programa. Con la primera regresará a la ventana de login donde podrá loguearse con otro usuario, y con el segundo, el programa se cerrará.

2.2. Menú Editar



En este menú podrá añadir, editar o eliminar códigos y hacer una búsqueda avanzada de códigos.

A. Añadir código



Añadir código

Titulo:

Lenguaje: Sin clasificar ▼

Autor/es:

Tipo Código: Otro... ▼

Librerías necesarias:

Especifica:

Descripción:

Avisos y restricciones:

Código fuente:

Limpiar formulario **Guardar**

Con esta ventana puede dar todos los detalles del código que desee guardar. Es necesario rellenar el apartado de código fuente y el título o una descripción. Si no introduce el título, el programa tomará las primeras palabras de la descripción a modo de título.

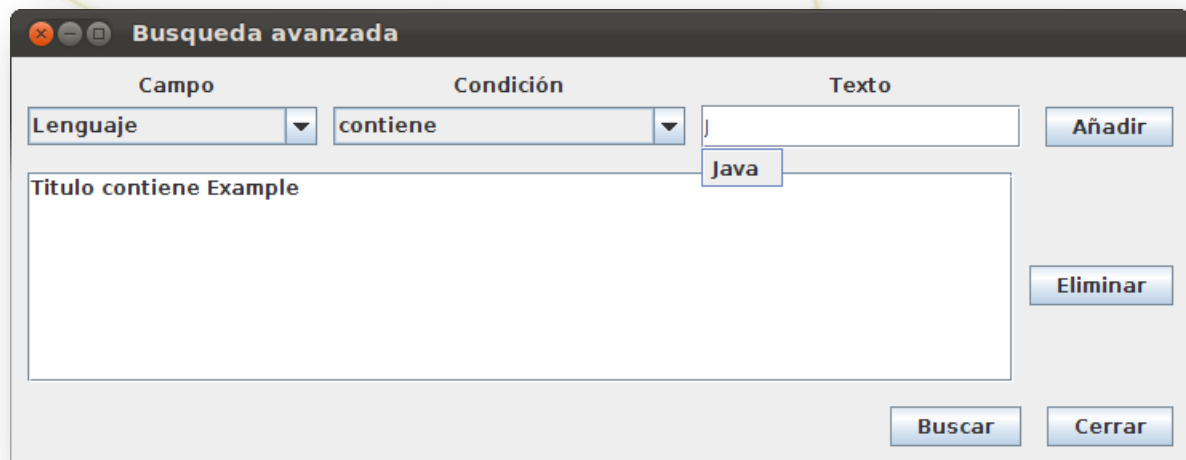
Tanto las opciones de lenguaje y tipo de código permiten seleccionar "Otro..." de forma que se mostrará un recuadro debajo de ellas para introducir un nuevo lenguaje o tipo de código.

El botón de limpiar formulario permite dejar todo en blanco para volver a introducir los datos.

B. Editar/Eliminar código

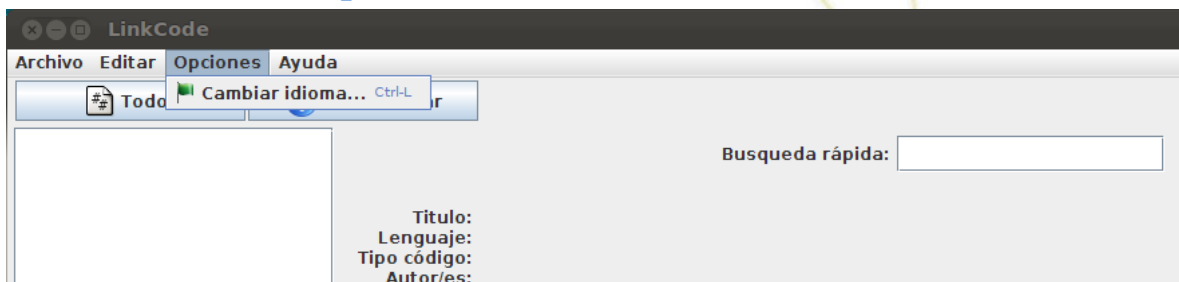
Cuando quiera modificar un código, se mostrará la misma ventana que al añadir un código, pero con los datos ya rellenos para modificar aquellos que desee. El botón de guardar guardará las modificaciones hechas.

C. Buscar

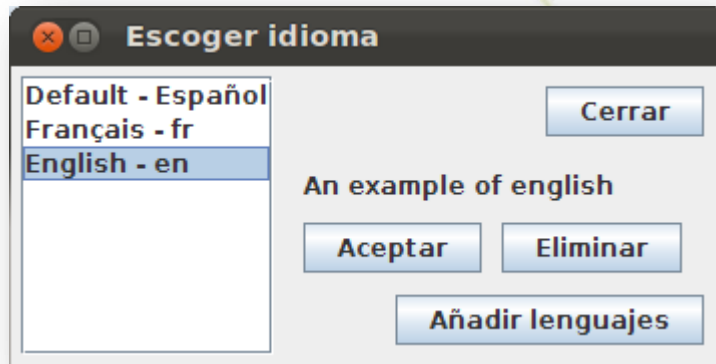


Esta opción permite hacer una búsqueda avanzada de los códigos, añadiendo condiciones de búsqueda, el resultado de la búsqueda, si hay resultados, se mostrará en la lista de la ventana principal.

2.3. Menú Opciones



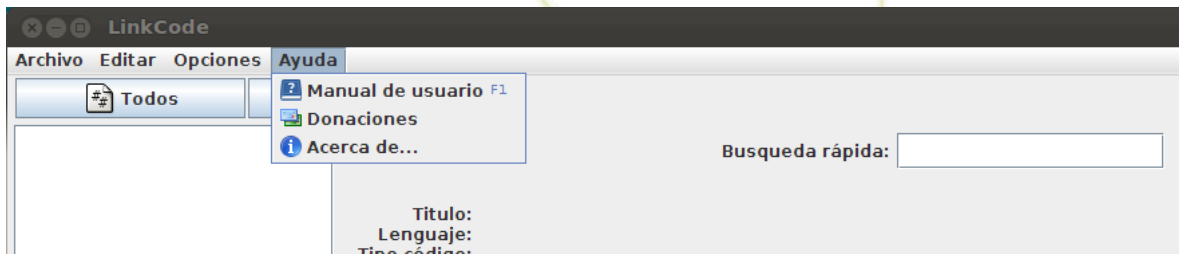
A. Cambiar idioma



Con esta opción, podrá ver los lenguajes que tiene instalado y seleccionar aquella que prefiera. Los cambios se visualizarán cuando cierre la ventana.

Si quiere añadir un lenguaje que no tiene en la lista, en la web (enlaces al final del documento) dispone de más lenguajes que puede descargar y posteriormente añadir al programa con el botón "Añadir lenguajes".

2.4. Menú Ayuda



A. Manual de usuario

Abre este manual de usuario para consultar cualquier duda que se tenga.

B. Donaciones

Si el programa le resulta útil y se siente generoso, siéntase libre de pagar un cafecito al programador para animarle a seguir desarrollando y mejorando este programa. Esta opción le llevará a un enlace donde podrá realizar la donación con una tarjeta de crédito o una cuenta Paypal, ambas opciones bajo la seguridad que ofrece Paypal, un servicio web con experiencia y un gran número de usuarios que avalan su seguridad y la confianza depositada en ella.

C. Acerca de



Esta opción le muestra algo de información acerca del programa y la versión que está utilizando en ese momento.

Notas

LinkCode es Software Libre, por tanto se agradece la difusión, expansión, y todo lo que puedas hacer para darlo a conocer y que, a la gente que le resulte útil, pueda disponer de él para su uso y disfrute, llegando así al mayor número de personas posibles.

También me gustaría aprovechar la ocasión para comentar un mensaje del desarrollador Kaled Kelevra: "se acercan cambios en Howly Mowly, así como también en el codex de Howly Mowly y que espero que te gusten. Así que stay update!"

LinkCode está ahora mismo en una versión beta, es decir, puede tener errores, y como todo, es mejorable, por lo que paciencia si detectas algún error y estaré encantado de que me mandes sugerencias y reportes de esos errores.



LinkCode by Howly Mowly is licensed under a [Creative Commons ReconocimientoNoComercial-CompartirIgual 3.0 Unported License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/).

Creado a partir de la obra en howly-mowly.com

Permissions beyond the scope of this license may be available at <http://howly-mowly.com>

Contacto y enlaces

Si deseas contactar con el desarrollador y/o autor del documento para sugerencias, comentarios, reporte de errores, erratas, etc. puedes contactar a través del correo electrónico siguiente: dorian.hawkmoon@howly-mowly.com

Sitio web principal de Kaled Kelevra: [Howly-mowly](#)

Sitio web de programas y códigos de Kaled Kelevra, dependiente de Howly-mowly y distribuidora de LinkCode: [Codex](#)

Descarga del programa (enlace todavía no disponible en el momento de edición, vaya a [Codex](#))

Enlace para la descarga de idiomas adicionales: idiomas (enlace todavía no disponible en el momento de edición, vaya a [Codex](#))

Descarga del manual (enlace todavía no disponible en el momento de edición, vaya a [Codex](#))

Enlace para donaciones: [bienvenida generosidad](#)